Magic Johnson's Fastbreak Basketball

INTRODUCCION

Este juego de acción introduce en tu casa el realismo del baloncesto profesional por medio de una adaptación directa del popular videojuego "Magic Johnson's Fastbreak Basketball". Ahora puedes experimentar la trepidante acción de un auténtico videojuego en tu ordenador personal. Dribla por toda la cancha y atraviésala superando al oponente que te esté cubriendo. Pasa el balón a tu compañero de equipo y colócate bajo el aro justo cuando te lo vuelva a lanzar para que machaques, intenta ese desesperado triple cuando sólo queden décimas de segundo para el final del partido.
¡Es un espectáculo "Mágico"!

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 128, +2, +2A, +3:
- Enciende el ordenador.
- Selecciona opción Cargador.

Spectrum 48:
- Enciende el ordenador.
- Teclea LOAD "".
- Pon en marcha el cassette.

Nota: Cuando aparezca el mensaje de "Buscando menú" pon el cuenta vueltas del cassette a 0 para después localizarlo más rápidamente.

Amstrad cinta:
- Enciende el ordenador.
- Si es un CPC 664 o CPC 6128 teclea ITAPE (el símbolo " I " se obtiene pulsando SHIFT y "@").
- Teclea RUN "".

Nota: Cuando te salga el mensaje de "Buscando menú" pon el cuenta vueltas del cassette a 0 para después localizarlo más rápidamente.

Amstrad disco:
- Enciende el ordenador.
- Inserta el disco en la unidad.
- Teclea RUN"DISC".

MSX
- Enciende el ordenador.
- Teclea RUN "CAS:".

Commodore 64
- Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
- Rebobina la cinta hasta el principio.
- Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
- El programa se cargará automáticamente.

Commodore 128
- Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
- Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

CONTROLES DEL JUEGO

Puedes utilizar el Joystick, (en Spectrum Sinclair 1, 2 o Kempston) o el teclado. Sea cual sea tu elección no podrás controlar a más de un jugador a la vez.

Teclas de salida del Jugador 1:

O	- Izquierda.
P	- Derecha.
Q	- Arriba.
A	- Abajo.
Espacio	- Disparo.
R	- Abortar.
Enter	- Pausa.

Teclas de salida del Jugador 2:
Joystick (Sinclair 2 en un Spectrum).

R	- Abortar.
Enter	- Pausa.

JUGADAS OFENSIVAS

Lanzamiento (intento de canasta): pulsa el botón de disparo y mueve a la izquierda o derecha simultáneamente.

Pase a un compañero: Pulsa el botón de disparo y mueve abajo.

JUGADAS OFENSIVAS

Intento de tapón: Pulsa el botón de disparo y mueve izquierda o derecha.

Intento de robo de balón: cuando debajo de tu marcador aparezca un balón, pulsa el botón de disparo y mueve abajo, si lo pulsas cuando no aparece el balón pero te hayas junto a un contrario le provocarás una falta personal.

Cambio de jugador: Pulsa el botón de disparo y mueve arriba.

PANTALLA DE SELECCION DE OPCIONES

Opciones de nivel de dificultad:

- Rookie o principiante, es el nivel más bajo.
- Junior, para el que lleva más de una partida.
- High School, para los no son tan principiantes.
- College, para aquellos que aspiran a ser buenos jugadores de la NBA.
- NBA, el máximo nivel en que sólo con pensarlo el contrario te quita el balón.

Opciones de tiempo:

- Puedes elegir entre 60 segundos, 90 segundos, 3 minutos, 5 minutos y 8 minutos, siendo éstas las duraciones de cada partido.

Opciones de juego:

- Un jugador contra el ordenador: empieza en el nivel 1 y llega al nivel 7, un dos contra dos en el cual tu equipo se enfrenta contra el ordenador. Pero recuerda, a medida que vayas pasando niveles, la máquina jugará mejor; en el nivel 8 juegas un Uno contra uno, (tu contra Magic). Para llegar al nivel ocho dispones de 5 créditos, y para pasar de nivel necesitas ganar al ordenador de 6 puntos o más; de lo contrario te descontará un crédito.
- Dos jugadores, juegas tú contra tu amigo, sólo tienes un crédito.
- Demostración, ordenador contra ordenador, sólo tiene un crédito

EL JUEGO

Después de elegir el nivel de tu contrincante y el tiempo de duración del partido y las teclas de control, estarás preparado para empezar. Selecciona la opción de Empezar para acceder a la Pantalla del Partido. Habrá cuatro jugadores en la cancha. Pulsa el botón de disparo para empezar.

LA PANTALLA DE JUEGO

El marcador está situado en la parte superior de la pantalla. En él se indica lo siguiente:

- Tiempo que resta para finalizar el partido.
- Tiempo de posesión de balón que queda.
- Puntos que llevas anotados.

El juego tiene un scroll (triple scroll, público, jueces, la cara con los nombres de los jugadores, dos músicas distintas y estadísticas sólo en versión 128 de Spectrum) en dos direcciones que procura tener siempre centrado el balón. Se puede lanzar a canasta desde cualquier punto del campo, pero cuanto más lejos te encuentres de la canasta, menos posibilidades tienes de encestarla.
El jugador que controlas llevará una flecha negra (jugador 1) o blanca (jugador 2), encima de la cabeza.

JUEGO OFENSIVO

Una vez que tengas en posesión el balón, te conviertes en el equipo ofensivo. Aunque avanzar botando la bola es un movimiento automático, hay varias jugadas ofensivas que puedes intentar:

DRIBLAR

Siempre que un jugador consiga la posesión del balón, te pasará el control a ti y se quedará quieto. Intenta avanzar hasta la canasta evitando que te roben el balón y luego lanza o pasa a tu compañero, pero recuerda: el jugador que lleva el balón es más lento que el resto de los jugadores.

EL PASE

Mover el balón constantemente es una buena forma de deshacer la defensa. Para pasar el balón pulsa fuego y muévete hacia abajo. La bola irá hacia las manos de tu compañero de equipo que ahora controlarás.

Cuidado: tus oponentes intentarán robar el balón en cualquier momento. Utiliza pases cortos y controlados en vez de entregar el balón al contrario.

Cuando cojas el balón, tu compañero se dirigirá hacia la canasta contraria para buscar buenas posiciones de tiro. Así que si no lo tienes muy claro intenta pasarle el balón a él.

INTENTOS DE CANASTA

La canasta puede intentarse desde cualquier punto de la cancha. Para lanzar, muévete hacia la derecha o izquierda y pulsa fuego. Antes de lanzar a canasta intenta buscar una zona despejada. Los tiros pueden ser bloqueados fácilmente por el ordenador o por un contrario que se encuentre justo frente a ti. El tipo de lanzamiento (desde campo o triples) dependerá de tu posición. Si el lanzador está debajo de la canasta automáticamente machacará. En otro caso conseguirá una canasta normal. Para todos los niveles de dificultad, los tiros a canasta conseguidos desde más allá de 6,25 m, añaden 3 puntos al marcador. Los lanzamientos desde dentro de la zona, contabilizan 2 puntos y los tiros libres 1 punto cada uno.

El que consigas o no una canasta dependerá de lo cerca que estés de la canasta, de cómo te estén cubriendo y del nivel de dificultad en el cual estés jugando.

Nota: Los tiros libres se realizan con los mismos controles que un tiro normal.

FALTAS PERSONALES

Se pitará una falta personal cuando el jugador que intenta robar el balón le da un manotazo al otro o cuando se agreda al contrario. Si se provoca personal cuando se está moviendo, será penalizado con dos tiros libres; si se provoca personal en un intento de triple y la pelota entra en la canasta se tendrá un tiro adicional. Si se falla la canasta se tendrán tres lanzamientos libres. Si se provoca personal en un intento de canasta de dos puntos o machaque y la pelota entra se tendrá un tiro libre adicional, en otro caso serán dos tiros libres.

El primer equipo que provoque 6 faltas personales será descalificado y por tanto se acabará la partida.

INFRACCION

Solo hay dos infracciones de las reglas que puede cometerse en Magic Johnson's Basketball.

Si no intentas lanzar canasta antes de que el tiempo de posesión de balón termine, tu oponente obtendrá automáticamente la posesión del balón. Esto se conoce como las reglas de los 24 segundos, aunque como podrás observar si no estás jugando en el nivel de dificultad NBA, no te hará falta el tiempo de posesión de balón.

Si cuando has cruzado la línea de medio campo haces un paso atrás, o vuelves a pasar a tu campo te pitarán campo atrás, y el equipo contrario obtendrá la posesión de balón.

JUEGO DEFENSIVO

Bien, ya sabes lo que dicen: "La mejor defensa es un buen ataque". Como esto es verdad, pon mucha atención a las indicaciones que vienen a continuación. El juego defensivo puede decidir entre la victoria y la derrota.

BLOQUEO

Colócate frente al lanzador, muévete hacia la izquierda o derecha y pulsa fuego al mismo tiempo. Tu jugador saltará extendiendo los brazos e intentando hacerle un tapón.

ROBO DE BALON

No podrás conseguir puntos a menos que tengas la posesión del balón, así que a no ser que quieras esperar hasta que el contrario consiga canasta, puedes intentar robarle el balón. Cuando aparezca debajo de tu marcador un balón, tendrás la oportunidad de robárselo. Pero cuidado: si el contrincante te ve y se mueve más rápido que tú, te quitará el balón de tu alcance y lo único que conseguirás será una falta personal.

INTERCEPTAR EL BALON
Otra forma de conseguir la posesión del balón cuando estés defendiendo es interceptando un pase. Para hacer esto debes colocarte entre el contrincante que lleva el balón y su compañero de equipo. Cuando el primero vaya a pasar la bola, sólo tendrás que esperar y tendrás la posibilidad de robarla.
INTERCAMBIO DE CONTROL ENTRE LOS JUGADORES
Si el equipo atacante está realizando muchos pases, necesitarás cambiar de jugador muy rápidamente para cubrir a los jugadores contrarios. Para poder controlar al otro jugador defensivo (normalmente deberás hacer esto cuando el equipo atacante pase el balón a la persona a quien tu compañero está cubriendo), muévete arriba y pulsa el botón de disparo simultáneamente.
FALTAS DEFENSIVAS
No es muy deportivo, y si lo haces con demasiada frecuencia te pitarán muchas faltas. Péro empujar o dar codazos puede serte muy útil para desequilibrar a tu oponente en un momento crítico. Pulsa el disparo y hacia abajo. No importa si el jugador contrario está frente a tí. Sólo debes asegurarte de que puedes permitirte que te piten una falta (el arbitro no perdona ninguna), porque recuerda que aquel que llegue primero a las 6 faltas personales será automáticamente descalificado.
ESTRATEGIA GENERAL
Mueve a tu jugador (atacante o defensor) hacia el aro tan rápidamente como puedas después de cada canasta, así estarás preparado para recibir el balón cuando tu equipo saque de banda para machacar (si eres del equipo atacante) o para interceptarlo y correr hacia la otra canasta (si estás defendiendo). El primer jugador que toque la bola tendrá la posesión.
FALTAS PERSONALES
Cada equipo puede cometer un total de 6 faltas personales en cada nivel. Cuando llega al tope de faitas el equipo en cuestión queda descalificado y por tanto acaba el partido. En el caso de que se estuviese jugando un dos contra dos y se tuviese más de 1 crédito, desaparecerán automáticamente y finalizará el partido, estés en el nivel que estés. Por tanto, debes hacer faltas personales sólo cuando sea necesario, evita el cargarte con faltas innecesarias.

Programación versiones Spectrum, Amstrad y MSX:
New Frontier Software

Programa:	- Daniel Diaz.
	- David Herrero.
Gráficos:	- Juan Jose Frutos.
	- Alberto González.
Música:	- Alberto González.

Agradecimientos a:
Isidro Gilabert, Antonio Casals y todos aquellos que aportaron una idea para mejorar este juego.

© Melbourne House

Distribuido por Drosoft S.A.
C/ Francisco Remiro, 5
Telf.: (91) 246 38 02

La empresa declina toda responsabilidad en el uso de este programa fuera de los términos especficados en el correspondiente manual de instrucciones.